La passion marche aux côtés de la foi

LE DERNIER CHEMIN DE COMPOSTELLE

10-11 septembre
an de grâce 2022

Une édition du GN
Les Sentes

La Ville Albertine
(Ambon,
Mor Bihan)

LE DERNIER CHEMIN DE COMPOSTELLE
10/11 Septembre 2022, La Ville Albertine (Ambon, Mor Bihan)
DOCUMENT POUR LES PNJ

Le visage d'une statue
Une bague au doigt
Une ombre sur la route
La passion marche
aux côtés de la foi
vers Compostelle

(temps de lecture : 4 min de consignes indispensables + 18 min d'annexes)

J'ai le plaisir de t'adresser ce document car tu as candidaté pour être PNJ sur le GN *Le dernier chemin de Compostelle* .

Le dernier chemin de Compostelle est une session du jeu ***Les Sentes*** **: drames forestiers dans une réalité sorcière.**
Les PJ sont membres de plusieurs communautés qui survivent dans un Moyen-Âge alternatif envahi par la forêt et font la dernière étape du pèlerinage vers Saint-Jacques de Compostelle avant de retourner vers leur logis.

Tout le monde pratique (sans jamais vraiment l'avouer aux autres) des rituels magiques qui vont nous confronter au surnaturel et à des drames humains. Cela commence par des visions. Puis un parcours initiatique. Puis il y a un chant. Alors commence la résurgence : le temps sorcier. Il y a ces parchemins apparus dans votre poche, qui décrivent des rituels. Il faut les accomplir avant la reprise du chant qui marque la fin de la résurgence, sinon vous vous transformerez en monstre. Mais à cause de ces rituels, tout va basculer.

Le dernier chemin de Compostelle est **un GN impro**. L'intrigue et le jeu reposent essentiellement sur les personnages que vous allez créer à l'avance en assemblant des petites fiches génériques. Néanmoins, en tant que PNJ vous avez un peu de script supplémentaire et vous avez des lieux de campement. Vous allez incarner plusieurs personnages. **Bien qu'on essaiera d'éviter, il est possible qu'en cas de désistement de PNJ, on vous affecte au dernier moment sur un groupe de PNJ différent du départ.**

Il est possible de se concerter à l'avance sur les aspects du jeu, l'événement facebook, le serveur discord des PNJ, le serveur discord des PJ (sera mis en place un mois avant la date) et ma boîte mail sont là pour ça, mais c'est facultatif.

Le dernier chemin de Compostelle est aussi **un GN itinérant**. Le samedi après-midi, les PJ vont parcourir le chemin aller vers Saint-Jacques de Compostelle (environ une heure de marche + deux heures d'événements / rencontres avec des PNJ), vous y rencontrerez des figurants et découvrirez des lieux étranges. Le samedi soir est une période de quartier libre dédié à vos intrigues personnelles. Le dimanche matin, les PJ parcourent le chemin retour, même durée que l'aller, avec autant de rencontres et de lieux.
En tant que PNJ, vous aurez à incarner alternativement les membres d'un groupe à rencontrer sur le chemin, mais aussi des pèlerins sans communauté qui feront une partie du chemin ou se mêleront aux PJ lors des étapes de départ et de fin. Vous avez potentiellement du temps pour faire du roleplay entre vous si le cœur vous en dit. Vos personnages ont la même complexité qu'un PJ mais si ça fait trop, concentrez-vous sur l'aspect principal de votre personnage : sa **mission de vie**. **Prévoyez de préparer un personnage de rechange s'il vous arrive malheur...**

L'aspect itinérant et la présence de PNJ est la grosse différence par rapport aux sessions habituelles des *Sentes*.

Avertissement : Ce GN est une invitation à vivre une aventure ayant pour cadre le folklore chrétien.
Ce n'est ni une apologie ni une critique de la religion chrétienne.

LA DATE DU JEU
Le 10 & 11 septembre 2022, à la Ville Albertine (Ambon, Morbihan), **du samedi 9h30 au dimanche 13h** :
http://lavillealbertine.fr/
https://www.facebook.com/lavillealbertine/
lavillealbertine@gmail.com / 06 62 00 52 63 (Sarah)

LE GROUPE DE JEU

- Nous serons au maximum une soixantaine de personnes joueuses et une petite trentaine de PNJ.

- Il est possible de faire jouer des adolescents de seize ans et plus (accompagnés d'un adulte référent) s'ils se sentent assez sérieux pour un GN ambiance.

INFORMATIONS SUR LE JEU ET SES MODULATIONS

- Si besoin, tout le détail du jeu est sur la page dédiée. https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/

- **Avertissement sur le contenu : Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, rapports de force, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.**
Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discutes-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.

- Si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles : thomas.munier.outsider@gmail.com

- Il y aura des photos de l'évènement, et peut-être des vidéos. Tu pourras faire valoir ton droit à l'image au début du jeu.

PRÉPARATION INDIVIDUELLE

O Merci de créer ton personnage à l'avance (au hasard ou au choix) : https://chartopia.d12dev.com/chart/57465/

O Merci d'inscrire ton nom dans ce fichier afin que je suive les affectations.

O Côté costume, habille-toi chaudement pour le soir et avec des chaussures ou des bottes bien étanches et chaudes. Tout vêtement qui peut avoir un look bien sûr médiéval, mais aussi rustique, usé, mystique, noble ou marginal, est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre. **Armes en latex bienvenues !**

O Le costume du pèlerin classique est composé d'un bâton, d'un chapeau à larges bords, d'un manteau, d'une gourde ou d'une calebasse. N'aies pas peur de faire plus original que ça, cela peut être intéressant de voir des costumes différents. Ne prends pas de coquille St-Jacques, elle te sera remise à votre arrivée à Compostelle.

O Prévois un gobelet qui fasse médiéval pour les boissons qui seront à ta disposition sur les lieux.

O Prévois des vêtements et chaussures de rechange si tu te salis ou te mouilles.

O **Évite de porter un sac trop chargé**. 10 % de ton poids est le maximum conseillé. Le camping et le parking sont relativement proches de tout point du chemin à vol d'oiseau et on peut te guider.

O Ton personnage peut avoir l'âge et le genre que tu veux.

O Tu peux commencer à réfléchir à ton personnage en terme de posture, gestuelle, caractère, façon de parler...

O Tu peux venir avec ton animal de compagnie, qui devient celui de ton personnage. Ne le fais que si tu n'as pas de solution pour le garder (un animal n'est pas un jouet) et qu'il est capable de rester calme si quelqu'un fait de grands gestes ou élève la voix.

O Tu peux camper sur place (campement **hors-jeu** dans la prairie proche ou **en-jeu** sur ton lieu de rencontre, l'étape de départ ou l'étape d'arrivée) la veille ou le soir même, contacte lavillealbertine@gmail.com

PRÉPARATION COLLECTIVE

O Au début du jeu, je chanterai la chanson *La route est longue jusqu'à Compostelle*, d'Anne Sylvestre pour amorcer la partie. Si tu veux te joindre à moi, fais-le moi savoir (thomas.munier.outsider@gmail.com)

O Ne prévois d'allumer un feu que dans les foyers déjà existants et seulement si tu es déjà habitué.e à le faire.

O Si tu proposes / recherches du covoiturage, complète ce fichier.

O Tu peux inscrire tes personnages dans ce listing commun et créer des liens relationnels avec les autres personnages. Limite-toi à quatre liens relationnels. Le bon équilibre est deux liens vers des personnages de ta communauté et deux liens vers des PJ ou des PNJ pèlerins d'autres communautés.

RÉCAPITULATIF DE CE QUI T'EST DEMANDÉ

O Préparation individuelle (créa de personnage, costume, équipement, attitude).
O Inscrire ton nom dans ce fichier des affectations.
O Préparation collective (fichier de covoiturage, listing des personnages, serveur discord).

Merci beaucoup pour ton attention et ton intérêt !

Thomas Munier, auteur des *Sentes,* animateur de cette session
thomas.munier.outsider@gmail.com / 06 18 04 69 56

ANNEXE 1 : LE MONDE

l'oublie notre pain quotidien
le sel notre plaie en marche
le sang notre vin versé

Le monde chrétien et féodal est tombé en **ruine**.
La **forêt** a tout envahi et dans son refuge.
L'**oubli** nous ronge. Nous perdons la mémoire et usons de tous les stratagèmes superstitieux possibles pour y remédier.
L'**emprise** transforme les êtres les choses. Cette forme de magie sauvage et païenne provoque des mutations.
L'**égrégore** donne corps à nos peurs et à nos croyance. Cette forme de magie instinctive est issue de nos pensées et œuvre à notre insu. Le **monde païen** fait son retour et des **portails vers l'enfer** apparaissent
Les **horlas** se tiennent tapis près de nous. Des monstres, ni humains, ni animaux, façonnés par l'emprise et l'égrégore, hantent la forêt et se cachent dans la gent humaine.
Des **esprits-fouines** prennent possession de nous et nous manipulent pour se nourrir de nos destins tragiques.
Tout le monde croît en **Dieu**, même les païens. En revanche, on peut avoir des contentieux avec lui.
Tout le monde croît aussi en l'existence du **Diable**, qui rôde sur les chemins.

ANNEXE 2 : RÈGLES

Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

Chrono : Deux chemins (camino de la huerta + camino del agua) mènent à Compostelle, les PJ seront orientés sur l'un ou l'autre et feront au retour le chemin qu'ils n'ont pas fait à l'aller. Temps estimé pour parcourir le chemin : 3H, soit 5-10 min de trajet entre deux points, 20 min de station par lieu (3 lieux) et 20 min par rencontre (3 rencontres). **Tout le monde (PJ comme PNJ) est responsable de la tenue de ce chrono** même si on s'adaptera en cas de pépin.

Horaires de présence sur vos campements : Les horaires de présence sont des estimations : être présent un peu à l'avance serait un plus, et prévoir de patienter si tous les groupes ne sont pas encore passées à la fin du temps estimé.

Les lieux : Nous ne les avons pas panneautés. Vous comprendrez que vous êtes dans un « lieu » lorsque vous y parviendrez. Les lieux sont sans mode d'emploi, à vous de trouver ce que vous en ferez, il peut être un simple décor pour un rituel ou un temps fort, ou vous pouvez lui prêter des propriétés magiques (sachant que ces propriétés peuvent alors changer d'un groupe à l'autre). **Ne détérioriez pas le lieu**. Vous pouvez y faire des ajouts (cercle de pierre et de branche, croix de branches, etc) mais ces ajouts doivent être réels si vous voulez que les groupes suivants en tiennent compte. Donc, pas de transformation du lieu qui implique une narration (ne m'appelez pas pour dire que vous avez « incendié », « maudit » ou « sanctuarisé » un lieu, je ne serai pas en mesure de faire circuler l'information). Le dimanche, vous prenez le chemin que vous n'avez pas visité à l'aller, et cette fois vous commencez par un lieu et finissez par une rencontre.

Mort du personnage : on ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage dans cette communauté ou une autre, organiser des temps forts... Idem si on s'ennuie.

La forêt de Millevaux : Le monde est en ruine. La forêt a tout envahi. L'oubli nous ronge. L'emprise transforme les êtres et les choses. L'égrégore donne corps à nos peurs. Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Les fouines : synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages.

Gestes traditionnels :
+ Salut mains en crochets : « Tout est lié », éventuellement avec formule réciproque « Voici mon nom et mon histoire. »
+ Art des mains : remplace les relations intimes (fraternelles, amoureuses et sexuelles).

Gestes fouines :
+ Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. »
+ Agiter sa main au-dessus de sa tête : « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. »
+ Claquement des doigts : « J'ai besoin qu'on m'apporte du jeu. »
+ Agiter l'index : « Fais le contraire de ce que je te dis. »
+ Montrer son parchemin de rituel, recto ou verso : « Je suis en train de faire un rituel, tu es envoûté.e par mes instructions. »
+ La tête de coq avec les doigts : « Est-ce que ton esprit-fouine va bien ? ». Il y a trois types de réponses :
- Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ;
- Tête de coq avec les dos : « Je vais bien. » ;
- Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. » ;
+ (GG) L'index en crochet : « Suis-moi dans le bosquet / dans les sentes. »

Revisitation : en cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène

Langage fouine : pour parler hors-personnage. Se dit en murmure, en mimant la parole avec l'index.

Rituels :
+ Il faut accomplir ses rituels ou on se transforme en horla.
+ « C'est un rituel » : permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
+ Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.
+ Un rituel annulé par une fouine peut être considéré comme accompli.
+ Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.
+ Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions.

Nos pensées et nos actes :
O Nos émotions nous gouvernent.
O Nous croyons au surnaturel.
O On croit tout ce qu'on nous dit.
O On fait tout ce qu'on nous demande.
O Le consentement est important.
O Tout est lié

Rapport aux PJ :

O Les PNJ et les PJ peuvent aussi utiliser la phrase « C'est un rituel » entre eux.
O Bien qu'on vous demande d'être un peu plus au service du jeu collectif que les PJ, gardez aussi votre propre amusement et votre confort en tête :) Considérez le temps du soir comme un quartier libre.

ANNEXE 3 : PLANNING / INTRIGUE

Samedi 9h30 : pot de l'amitié
10h-12h : briefing sur les règles
12h-13h : repas (amenez votre propre casse-croûte)
13h-15 h : élection des délégué.e.s de communauté + rappel de l'intrigue + ateliers
15h jusque dimanche 13h : jeu (Repas du samedi soir et brunch du dimanche matin compris dans le forfait !)
Dimanche 13h-14h : repas (fin du brunch) et débriefing informel

15 h : Temps fort : PLACE DU TROC
Le peuple se réunit pour former un marché où l'on pratique le troc. Tout le monde a des marchandises (objets, services ou souvenirs) à échanger et tout le monde a besoin de récupérer quelque chose qui l'intéresse.

De 15h30 à 16h30 : départ des pèlerins sur le chemin (en trois vagues, par deux chemins différents)

20 h : [Hors-jeu] Réunion des délégué.e.s des communautés de PJ

20 H 30 : [Hors-jeu] Réunion des délégué.e.s des communautés de PNJ

21 h : Temps fort : FÊTE DU PARDON
Une ou plusieurs personnes confessent leurs crimes en public et demandent pardon. Puis tout le monde fait la FÊTE !!!

22 H : Temps fort de communauté
Chaque communauté se réunit à part et réalise un temps forts (choisir un des temps forts de vos feuilles de personnage).

Dimanche de 08h30 à 10h : départs des pèlerins sur le chemin de retour (trois vagues, deux chemins différents)

Dimanche 13 h : Épilogue
Regroupement à la cabane. Ceux qui ont accompli leurs rituels et sont restés humains peuvent quitter la forêt, ceux qui n'ont pas accompli leurs rituels où ne sont plus humains restent dans la forêt.

LE TEMPS DE JEU EN DÉTAIL

samedi

15 h : début du jeu
15 h30 : départ premier groupe : les Harmonistes vers camino del agua et les Charitables vers camino de la huerta
16h : départ second groupe : les Millénaristes vers camino del agua et les Nobles vers camino de la huerta
16 h30 : départ troisième groupe : la Famille vers camino del agua et les Estropes vers camino de la huerta

dimanche

8h00 : petit dej
8h30 : départ premier groupe : les Estropes vers camino del agua et la Famille vers camino de la huerta
9h : départ second groupe : les Nobles vers camino del agua et les Millénaristes vers camino de la huerta
9h30 : départ troisième groupe : les Charitables vers camino del agua et les Harmonistes vers camino de la huerta

POINT DE DÉPART : Cabane
PNJ : Saltimbanques
samedi : 15h-16h30 puis aller au Sanctuaire de Compostelle pour être Augures de 18h30 à 20h30
dimanche : 11h30-13h

CAMINO DE LA HUERTA (CHEMIN DU VERGER)

1. PNJ : Les Pénitentiaires (hutte de sudation)

samedi : 15h30 – 17h00 (3 groupes à voir) puis pèlerinage (trois lieux, deux rencontres)
dimanche : 11h-13h (5 groupes à voir)

2. Lieu : cercle de pierre
samedi : 16h-18h
dimanche : 10h30-12h30

3. PNJ : Les Exorcistes (hutte viking)
samedi : 16h30-18h30 (4 groupes à voir) puis pèlerinage (deux lieux, une rencontre)
dimanche : 10h-12h (4 groupes à voir) puis pèlerinage (un lieu, une rencontre)

4. Lieu : verger (statue de la vierge)
samedi : 17h-19h30
dimanche : 9h30-11h30

5. PNJ : Les Versatiles (camp nomade-bivouac)
samedi : 17h30-20h (5 groupes à voir)
dimanche : 9h-10h30 (3 groupes à voir) puis pèlerinage (deux lieux, deux rencontres)

6. Lieu : (clairière de lierre, autrement appelée endroit préféré numéro 2 de Sonia) > portail de branche
samedi : 18h-20h30
dimanche : 08h30-10h

CAMINO DEL AGUA / CHEMIN DES MARES

1. PNJ : Les Trouvères
(forêts limbiques / forêt de pins)
samedi : 15h30 – 17h00 (3 groupes à voir) puis pèlerinage (trois lieux, deux rencontres)
dimanche : 11h-13h (5 groupes à voir)

2. Lieu : mare près du village
samedi : 16h-18h
dimanche : 10h30-12h30

3. PNJ : Les Horlas (arbre-pieuvre-bouche)
samedi : 16h30-18h30 (4 groupes à voir) puis pèlerinage (deux lieux, une rencontre)
dimanche : 10h-12h (4 groupes à voir) puis pèlerinage (un lieu, une rencontre)

4. Lieu : (totem cerf)
samedi : 17h-19h30
dimanche : 9h30-11h30

5. PNJ : Les Porte-Peine (cimetière)
samedi : 17h30-20h (5 groupes à voir)
dimanche : 9h-10h30 (3 groupes à voir) puis pèlerinage (deux lieux, deux rencontres)

6. Lieu : (totem aigle)
samedi : 18h-20h30
dimanche : 08h30-10h

POINT D'ARRIVÉE

Sanctuaire de Compostelle :
PNJ : Les Augures (5 groupes à voir)
samedi : 18h30-21h
dimanche : 8h30-10h puis aller à la cabane pour être Saltimbanques de 11h30 à 13h

ANNEXE 4 : COMMUNAUTÉS DE PNJ

Attention ! Saltimbanques et Augures seront joués par les mêmes personnes (prévoir deux costumes et deux créations de personnages). Les Nomades n'ont pas de campement et un rôle un peu plus « orga » que les autres. Certaines communautés de PNJ deviennent des pèlerins après leur rôle achevé sur le chemin : vous avez alors un autre personnage à créer, un pèlerin faisant partie de la communauté éclatée des Égaré.e.s
Cette section vous **DIVULGÂCHE** toutes les communautés de PNJ. Si vous ne voulez connaître que votre communauté (notamment parce que vous allez aussi jouer un groupe de pèlerins), ne lisez pas les autres.
Même si on essaiera de l'éviter, il est possible qu'on vous demander à changer de groupe de PNJ au dernier moment si on a des absences à gérer. A priori, vous pourrez garder votre personnage sauf si ça paraît trop inapproprié, auquel cas on vous confiera un prétiré

1. Les Saltimbanques
2. Les Augures
3. Les Nomades
4. Les Pénitentiaires
5. Les Horlas
6. Les Exorcistes
7. Les Trouvères
8. Les Versatiles
9. Les Porte-Peine
10. Les Égaré.e.s

1. Les SALTIMBANQUES ⊙ ☆

Nous sommes nomades et vivons du spectacle.
Face à une communauté, nous mettons en place un spectacle.
Face à un individu, nous tâchons de le dérider, peut-être pour qu'il nous rejoigne.
Des saltimbanques prônent l'art total, d'autres l'arnaque et le vol.

Lieu : Cabane (point de départ du pèlerinage)

Horaires : samedi : 15h-16h30 puis aller au Sanctuaire de Compostelle pour être **Augures** de 18h30 à 20h30
dimanche : 11h30-13h

Accessoires : Un jeu de tarot de Marseille serait un plus, pour organiser un bonneteau en temps que Saltimbanque puis dire la bonne aventure en tant qu'Augure.
Le tarot de Marseille peut aussi servir pour animer un **jeu de memory**.
Le tarot de Marseille peut aussi servir pour animer un **jeu des questions**. On fait un paquet d'arcanes majeurs. On tire une première carte à partir de laquelle on conçoit une situation de départ imaginaire. On tire une seconde carte à partir de laquelle on conçoit une situation de fin. On tire une troisième carte à partir de laquelle on conçoit une question de fin. On met de côté la première et la deuxième carte, et on replace la troisième carte dans le paquet, à peu près aux deux tiers. Ensuite, à tour de rôle, chaque personne tire une carte et s'en inspire pour poser une question à une autre personne concernant son personnage ou la situation imaginaire. Le jeu des questions s'arrête quand la carte de la question de fin est tirée. Chaque personne doit alors répondre à la question de fin.
Vous pouvez aussi animer un **jeu de la mule.** Un volontaire se met à quatre pattes et deux équipes lui chargent un équipement tour à tour sur le dos. Quand le volontaire déclare forfait, le dernier à avoir posé un équipement perd.
Vous pouvez aussi récolter des brindilles pour organiser des parties de **Jenga** ou de **Mikado**.

Campement : Nous pouvons apporter de la décoration ou des jeux pour égayer les lieux.

Rôle : Lors de l'étape de départ, nous annonçons la mise en place d'un marché aux souvenirs puis nous égayons les personnes qui attendent de partir sur un des deux chemins. Nous mendions de temps à autre notre dû pour ce joyeux spectacle, sous forme d'écus, de nourriture, d'anecdotes ou de souvenirs. Nous répandons quelques rumeurs utiles :
+ la présence de horlas infiltrés parmi les humains, voire de lycanthropes ;
+ la présence de la Reine en personne infiltrée parmi les pèlerins ;
+ la présence de lieux païens dans la forêt ;

+ la munificence de la Basilique de Compostelle ;
+ ou encore… la possibilité d'un portail infernal quelque part sur le chemin.
Nous rappelons aussi toutes les demi-heures qu'un groupe doit partir sur le camino del agua (à droite en entrant dans la forêt) ou sur le camino de la huerta (tout droit en entrant dans la forêt).

Quand tout le monde est parti :
Nous ressortons de la zone de la jeu, passons derrière la maison d'habitation, descendons tout droit et nous arrivons à Compostelle [lieu du « village western »] pour endosser un nouveau rôle : les **Augures**.
Nous reviendrons à la cabane dimanche en fin de matinée pour accueillir les pèlerins de retour de Compostelle.

Avertissement : Il vous faut recréer un personnage exprès pour être Augure car ce n'est pas la même personne que votre alter-ego Saltimbanque.

2. LES AUGURES

Nous sommes Soupir, Larme et Ténèbre, les trois adelphes funestes.
Investies des pouvoirs de la forêt, nous sommes capable de prédire l'avenir.
Face à une communauté, nous annonçons sa chute ou sa gloire. Face à un individu, nous lui prédisons un brillant avenir, en restant évasives sur les détails et sur les prix à payer, souvent colossaux.
Parmi nous, certaines se servent de la divination pour manipuler les êtres et les monter les uns contre les autres, et d'autres envisagent de renoncer à ce pouvoir à cause du tort qu'il fait.

Lieu : Village (représente tout ce qui reste de Compostelle)

Horaires : samedi : 18h30-21h
dimanche : 8h30-10h puis aller à la cabane pour être **Saltimbanques** de 11h30 à 13h

Campement : Nous pouvons installer une tente ou une zone dans le village pour dire la bonne aventure, ou investir un des baraquements à cette fin (ne pas utiliser la baraque des cuisines).

Quand un groupe de pèlerins arrive à Compostelle :
Nous gérons d'abord leur déception (Compostelle a beaucoup perdu de sa superbe). Nous leur offrons à chacun une coquille Saint-Jacques et nous leur proposons des peintures [fournies par l'orga] pour les décorer.
Nous pouvons aussi leur dire la bonne aventure.
Mais surtout, nous leur expliquons le **pouvoir sacré de Compostelle** : tout pèlerin a le choix entre l'absolution de ses péchés et maladies contre l'oubli, ou la guérison de sa mémoire mais alors ses péchés ne sont pas absous et les maladies ne sont pas guéries. Une fois le pouvoir expliqué, chaque pèlerin doit faire son choix et l'effet est immédiat.
Nous sommes aussi présentes le dimanche matin pour orchestrer les départs toutes les demi-heures à partir de 08h30. Le départ du camino de la huerta est au fond du village après la cabane du cuistot, le départ du camino del agua est au niveau du pont.
Quand tout le monde est parti, nous retournons à la cabane pour endosser à nouveau le rôle des **Saltimbanques**.

3. LES NOMADES ⊘

Nous vivons de chasse et de cueillette et nous nous déplaçons sans cesse dans la forêt : on n'est jamais en sécurité longtemps au même endroit.
Face à une communauté, nous négocions ou nous volons.
Face à un individu, nous questionnons son mode de vie.
Des nomades pensent qu'il faudrait s'établir et d'autres pensent qu'il faudrait se faire brigands ou pillards.

Campement : pas de campement, nous sommes nomades :)

Rôle :
Nous sommes à la cabane au début des départs de pèlerins : nous faisons office de voiture-balai, nous assurant que tout le monde part sans trop se perdre. Nous pouvons aussi nous promener au gré du chemin (en prenant des raccourcis)

pour rencontrer des groupes en roleplay ou faire du travail de liaison [demander aux PJ et aux PNJ si ça se passe bien, faire la liaison avec l'orga principal, Thomas 06 18 04 69 56 ou l'orga logistique, Sarah 06 62 00 52 63]

Avertissement : C'est votre communauté qui est la plus susceptible d'être dissoute pour intégrer des communautés de PNJ sédentaires en cas de désistements de PNJ.

4. LES PÉNITENTIAIRES ⚖ ★

Nous nous faisons passer pour un humble groupe effectuant le pèlerinage pour le salut de l'Humanité. Mais en réalité, nous somme des bandits de grand chemin.
Des pénitentiaires prônent la non-violence tandis que d'autres ont recours à toutes sortes de violence.

Lieu : hutte de sudation (camino de la huerta)

Horaires : samedi : 15h30 – 17h00 (3 groupes à voir) puis transformation en **Égaré.e.s** (prévoir un nouveau perso) et pèlerinage (trois lieux, deux rencontres)
dimanche : 11h-13h (5 groupes à voir)

Campement : un campement modeste, voire pas de campement du tout, nous sommes des nomades.

Conseil de costume : de grandes capes pour cacher des armes. Éventuellement une coquille Saint-Jacques pour faire croire que nous revenons de Compostelle.

Quand nous rencontrons un groupe de PJ : Nous cherchons la position de force. Aussi, s'il s'agit d'un grand groupe, nous jouons d'abord la carte de la duperie et faisons croire à notre piété. Puis nous essayons d'isoler quelques membres pour les attaquer et les détrousser : biens matériels, reliques, nourriture et mémoire (on peut voler un souvenir en frappant une personne ou en l'exigeant, dans les deux cas le souvenir nous appartient désormais). Nous pouvons aussi attaquer le groupe par l'arrière après qu'il nous ait rencontré. Nous recherchons également la Reine qui paraît-il voyage incognito. Cela représenterait une formidable rançon à soutirer.

5. LES HORLAS ☣

Nous ne sommes ni des hommes, ni des bêtes.
Face à une communauté, nous nous faisons passer pour des hommes.
Face à un individu, nous révélons notre vraie nature, nous lui proposons des pactes ou nous comportons en prédateurs.
Des horlas voudraient devenir humains et d'autres rejettent toute humanité.

Lieu : arbre-pieuvre-bouche (camino del agua)

Horaires : samedi : 16h30-18h30 (4 groupes à voir) puis transformation en **Égaré.e.s** (prévoir un nouveau perso) et pèlerinage (deux lieux, une rencontre)
dimanche : 10h-12h (4 groupes à voir) puis transformation en **Égaré.e.s** et pèlerinage (un lieu, une rencontre)

Création de personnage : Si cette communauté vous convient, ignorez la création de personnage habituelle et utilisez cette création de personnage (les missions de vie sont limitées à celle de horlas).

Campement : vous pouvez avoir un campement, mais dans ce cas-là donnez-lui un côté bizarre pour instiller le doute sur votre nature.

Quand nous rencontrons un groupe de PJ : Selon les groupes, nous allons alterner entre deux rôles : les Horlas et les Sirènes de la forêt (qui sont un type particulier de horla).
+ Quand nous sommes Horlas, votre interaction principale avec les PJ consiste à jouer vos missions de vie de horlas respectives.
+ Quand nous sommes les Sirènes de la Forêt, vous devez vous poster en retrait du chemin et pousser des chants ou des cris doucereux, ou des appels à l'aide pour attirer des PJ à votre recherche. Vous vous adressez alors aux PJ les plus enfoncés dans la forêt en leur disant que le chant des sirènes les a séduits et qu'ils s'enfoncent dans la forêt, charge aux autres PJ d'aller les repêcher.

6. LES EXORCISTES ∞

Nous combattons tous les cas de possession par des horlas.
Face à une communauté, nous présentons notre mission sacré et procédons à des interrogatoires.
Face à un individu, nous pratiquons l'exorcisme de gré ou de force.
Des exorcistes proposent une lutte douce contre la possession tandis que d'autres pensent qu'il faut éliminer les possédés les plus dangereux.

Lieu : hutte viking (camino de la huerta)

Horaires : samedi : 16h30-18h30 (4 groupes à voir) puis transformation en **Égaré.e.s** (prévoir un nouveau perso) et pèlerinage (deux lieux, une rencontre)
dimanche : 10h-12h (4 groupes à voir) puis reconversion en **Égaré.e.s** et pèlerinage (un lieu, une rencontre)

Campement : Si nous montons un campement, il doit être austère. À moins que nous ne préférerions un campement accueillant pour inciter les communautés à rester se faire interroger.

Quand nous rencontrons un groupe de PJ :
Notre rôle est de demander à la communauté de stationner, d'identifier les personnes les plus suspectes d'être des horlas (et il y en a ! C'est **certain** !) et de les interroger en face à face avec ce jeu de questions (à imprimer et découper SVP).
Ensuite, si une ou plusieurs des personnes interrogées nous semblent confirmer leur nature de horla, nous devons procéder à son exorcisme.
Il est bien possible que nous ayons affaire à l'hostilité des présumés horlas ou de leur communauté. La passe d'armes ou la course-poursuite est une issue probable.

7. LES TROUVÈRES

Nous formons une troupe de théâtre étrange qu'un mystérieux commanditaire a mandé pour organiser des représentations gratuites en pleine forêt. Nous ne pouvons cependant réaliser qu'un seul type de pièce, une pièce improvisée : le **théâtre de mémoire**.
Une partie des trouvères cherche à comprendre le rôle qu'on lui fait jouer. Une autre partie voudrait s'émanciper dans d'autres formes d'art.

Lieu : forêts limbiques / forêt de pins (camino del agua)

Horaires : samedi : 15h30 – 17h00 (3 groupes à voir) puis transformation en **Égaré.e.s** (prévoir un nouveau perso) et pèlerinage (trois lieux, deux rencontres)
dimanche : 11h-13h (5 groupes à voir)

Campement : Nous tâchons de délimiter trois zones : public, scène et coulisses. Nous pouvons prévoir des déguisements (les draps et écharpes étant les déguisements les plus polyvalents, nous pouvons aussi récolter des choses dans la forêt pour nos déguisements et décors).

Avertissement méta : Ne pas installer son campement dans la cabane, trop près du village que les PJ doivent éviter puisque c'est l'arrivée, installer son campement proche de l'orée du bois et canaliser les PJ pour qu'ils longent l'orée et ne descendent pas au village.

Quand nous rencontrons un groupe de PJ :
Nous les incitons à s'installer, une pièce très spéciale va bientôt leur être jouée. Nous demandons un volontaire pour monter sur scène et jouer son propre rôle. Parfois, nous prenons la personne volontaire, parfois nous prenons la personne qui est la plus mal à l'aise [en vérifiant en revanche le consentement de la joueuse, en lui expliquant les tenants et les aboutissants]. Nous entraînons la personne en coulisses et nous lui demandons de nous raconter une anecdote de son passé (forcément incomplète ou mensongère) en lui demandant si des personnes de sa communauté étaient impliquées. Ensuite, elle va monter sur scène et jouer son propre rôle (nous lui expliquons qu'elle va peut-être se faire posséder par son rôle, et rejouer le vrai passé malgré elle). Nous pouvons monter sur scène pour jouer les protagonistes

de son passé (nous sommes alors possédées par nos rôles) et faire monter sur scène des personnes du public (qu'il s'agisse des personnes mentionnées par le premier rôle ou d'autres, selon notre inspiration ou notre espièglerie).

8. LES VERSATILES

Enfants de la lune et des étoiles qui nous firent naître sous le signe du Verseau, nous prenons tour à tour deux formes et deux mentalités bien distinctes. Parfois, nous pratiquons la magie noire pour ensorceler, envoûter et maudire. Parfois, nous pratiquons la magie blanche pour guérir, consoler, réparer et soulager.

Lieu : camp nomade-bivouac (camino de la huerta)
samedi : 17h30-20h (5 groupes à voir)
dimanche : 9h-10h30 (3 groupes à voir) puis transformation en **Égaré.e.s** (prévoir un nouveau perso) et pèlerinage (deux lieux, deux rencontres)

Campement : Si nous installons un campement, nous lui donnons un côté versatile, par exemple avec un grand drap blanc ou un grand drap noir à changer en fonction de notre humeur. Un coin feu est présent dans le campement [si vous voulez l'allumer, voir avec Sarah 06 62 00 52 63)

Quand nous rencontrons un groupe de PJ :
Une rencontre sur deux, nous nous comportons sous le prisme de la magie noire. Une rencontre sur deux, sous le prisme de la magie blanche. Nous pouvons un peu modifier notre costume et notre attitude entre les deux, mais nous restons fondamentalement les mêmes personnes… Juste versatiles.

9. LES PORTE-PEINE

Par conviction religieuse, nous soignons les malades et hébergeons les nécessiteux.
Face à une communauté, nous offrons nos bras pour acheter des ressources.
Face à un individu, nous demandons la charité.
Des porte-peine pensent qu'il ne faut s'occuper que des croyants et d'autres veulent s'occuper de tout le monde.

Lieu : cimetière (camino del agua)

Horaires : samedi : 17h30-20h (5 groupes à voir)
dimanche : 9h-10h30 (3 groupes à voir) puis transformation en **Égaré.e.s** (prévoir un nouveau perso) et pèlerinage (deux lieux, deux rencontres)

Accessoire : Un brancard [demander à l'orga logistique, Sarah : 06 62 00 52 63].

Campement : Nous pouvons installer un petit autel de prière.

Quand nous rencontrons un groupe de PJ :
Tout d'abord, nous discutons de tout et de rien. Nous mettons les personnes en garde contre les morts-vivants et les incitons à récolter de l'eau et la faire bénir dès qu'elles pourront par une personne entrée dans les ordres.
Tout pèlerin a un fardeau. Nous en prenons connaissance. Nous nous proposons pour porter le fardeau d'une personne à sa place (il peut s'agir d'un transfert magique, par exemple nous pouvons prendre la cécité d'une personne). Il est possible qu'ainsi nous endossions plusieurs fardeaux à mesure des rencontres. Mais au bout d'un moment, nous risquons de craquer. Il est alors possible que nous proposions notre fardeau à de nouvelles personnes rencontrées, voire que nous lui imposions de force, car nous n'avons plus la force morale de nous en charger.

Une sainte au sein de la communauté :
La personne la plus légère d'entre nous est considérée comme une sainte par notre communauté. [Prière à la personne qui se dévoue – elle doit faire moins de 75 kg – de m'en informer : thomas.munier.outsider@gmail.com]

10. LES ÉGARÉ.E.S ⏲

Nous avons totalement perdu notre route dans la forêt.
Face à une communauté, nous demandons des informations.
Face à un individu, nous avons peur.
Des égaré.e.s prônent l'errance infinie tandis que d'autres pensent que la maison est toute proche.

La communauté des égaré.e.s est morcelée en petits groupes qui espèrent se retrouver à Compostelle.

Campement : Nous n'en avons pas, nous allons sur le chemin.

ANNEXE 5 : CHANSON D'INTRO ET DE CLÔTURE

La route est longue jusqu'à Compostelle, (C) Anne Sylvestre

Qu'est-ce qui te pousse ?
Quelle est la secousse
Qui a décidé pour toi de ce chemin ?
La source vive
Celle qui te motive,
A-t-elle jailli d'un seul coup sous ta main ?
Pour que ta quête
Un jour te projette
Tout seul, sac au dos en humble pèlerin
Pour que ton rêve
Aujourd'hui soulève
Autant de poussière en mon pauvre jardin

La route est longue jusqu'à Compostelle
Pour qu'on s'y attelle
Faut avoir du cœur

Le temps n'est plus de faire mes bagages
Le pèlerinage
Me fait toujours peur

Bien que je sache
Que rien ne m'attache
Et que je pourrais suivre aussi la même voie
C'est dans ma tête
Que, toujours secrète,
Se trace une route où je m'en vais parfois
La marche lente
S'étire et serpente
Je tangue et chemine le long des coteaux
Mais mon voyage
N'est fait que de mirages
Ô toi, pèlerin, prête-moi ton manteau !

La route est longue jusqu'à Compostelle

Pour qu'on s'y attelle
Faut avoir du cœur
Le temps n'est plus de faire mes bagages
Le pèlerinage
Me fait toujours peur

S'il est d'usage
Comme au Moyen Âge
D'envoyer quelqu'un à sa place marcher,
Dans tes prières
Sois mon mandataire
De mon catéchisme, j'ai tout oublié
Les paysages
Seront les bagages
Que tu garderas au fond de tes yeux clairs
Sous quelques toiles
À la belle étoile
Tu feras ton lit dans la douceur de l'air

La route est longue jusqu'à Compostelle
Pour qu'on s'y attelle
Faut avoir du cœur
Le temps n'est plus de faire mes bagages
Le pèlerinage
Me fait toujours peur

Sur cette route
Tu feras sans doute
De belles rencontres. On te tendra la main
Et dans les gîtes
Où parfois on s'abrite
Tu ne seras qu'un parmi d'autres humains
D'un pas tranquille,
Villages et villes
Défileront comme grains de chapelet
Si tu trébuches

Ne crains pas les bûches
Cette marche est bien celle que tu voulais

La route est longue jusqu'à Compostelle
Pour qu'on s'y attelle
Faut avoir du cœur
Le temps n'est plus de faire mes bagages
Le pèlerinage
Me fait toujours peur

Quand la dernière
Des pluies printanières
Aura baptisé ton voyage fervent
Et quand plus vite
Tes pieds qui méditent
T'auront emmené encor plus loin devant
Va faire escale
Auprès des cathédrales

N'oublie pas surtout de bien les saluer
Pour moi qui reste
Sans faire un seul geste
Et qui ne suis qu'une nomade arrêtée

La route est longue jusqu'à Compostelle
Pour qu'on s'y attelle
Faut avoir du cœur
Le temps n'est plus de faire mes bagages
Le pèlerinage
Me fait toujours peur

ANNEXE 6 : CRÉDITS

Couverture :

Jaroslav A. Polák, Natural Biodiversity Center, cc-o & harem malik, cc-by & Ilkka Jukarainen, Martin SoulStealer_cc-by-sa & kotomi, ale triskele, cc-by-nc

Illustrations intérieures :

(C) Holy Mane www.holymane.com
rifqui dahlgren, cc-by-nc

Le pain des morts
Le pain d'écorce
et le pain de moisissure

Le pain du baume
Le pain des paumes
même si rien ne perdure

Le pain qu'on perd
Le pain qu'on gagne
et le pain de nos fissures

Le pain qu'on mange
Le pain qu'on cache
et le pain qui nous rassure

Le pain des mains
Le pain de rien
et le pain des engelures